

2014



Universidad de Valladolid

EL USO DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA EN UN CONTEXTO CLIL

Facultad de Educación y Trabajo Social, Universidad de Valladolid
Grado en Educación Primaria-mención en lengua extranjera inglés

Autor: Sandra Gallego Gómez

Tutor académico: Javier González Jiménez

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de fin de grado es profundizar en el uso del juego educativo en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en un contexto CLIL.

Se trata de un trabajo práctico en el cual se observa cómo poniendo en práctica con los alumnos una serie de juegos educativos, los cuales estarán orientados a desarrollar las destrezas básicas en lengua extranjera, responden ante este tipo de metodología más dinámica y menos habitual en las aulas de Educación Primaria en España.

De esta forma se podrá observar también el efecto motivador que aportan los juegos educativos en los niños, los efectos positivos así como los negativos que proporciona la metodología lúdica sobre los alumnos de Educación Primaria.

Palabras clave: Educación Primaria, CLIL, lengua extranjera, metodología, juego educativo.

ABSTRACT

The objective of this work is to delve into the use of educational game in the process of learning a foreign language in a CLIL context.

This is a practical work in which we can see how implementing with students several educational games, which will be designed to develop basic skills in a foreign language, respond to this type of methodology more dynamic and less common in Primary Education classrooms in Spain.

In this way we can also see the motivating effect that educational games supply to children, positive as well as negative effects that the playful methodology gives Primary school students.

Keywords: Primary Education, CLIL, Foreign Language, methodology, educational game.

INDICE

1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	3
3. Justificación del tema elegido.....	4
4. Fundamentación teórica.....	9
4.1. El juego	9
4.2. El juego educativo	11
4.3. Características del juego educativo.....	13
4.4. Papel del maestro en el juego educativo	16
4.5. Tipos de juegos educativos	18
4.6. Contexto CLIL.....	20
5. Metodología.....	22
5.1. Intervención	26
6. Análisis del alcance del trabajo, conclusiones, consideraciones finales y valoración	37
7. Lista de referencias	39
ANEXO I: diseño de los juegos educativos	42

1. INTRODUCCIÓN

El juego tiene un papel protagonista en las aulas de Educación Primaria, por lo cual he considerado interesante investigar sobre este concepto relacionándolo con el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

Siempre que he estudiado el juego anteriormente o he hablado acerca del concepto de juego, lo he hecho como define Huizinga (1968) en Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas...” (p.p. 47-48) pero poco he escuchado sobre el juego educativo y es una de las razones que me motiva para investigar y profundizar acerca de este tema.

Considero indispensable conocer el juego educativo como herramienta para los maestros, además de adentrarnos en cómo potenciarlo, ya que los estudiantes siempre toman esta técnica didáctica como algo atractivo, divertido, es una actividad que siempre es bienvenida para ellos, por esto debemos intentar sacar el máximo partido a la metodología lúdica, en este caso, al juego educativo.

Es un tema que me llama la atención porque tras el juego educativo hay muchos elementos detrás, por ejemplo, dependiendo del objetivo que quieras conseguir con los alumnos o dependiendo del tipo de juego, pondrás en práctica el juego educativo con los alumnos de una manera u otra.

El uso del juego educativo en relación con el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera me parece importantísimo, ya que en mi opinión, el juego facilita el aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso el inglés, porque es una actividad que motiva al alumnado pues está haciendo que éstos aprenden y a la vez se diviertan, están interactuando con sus compañeros y en definitiva lo más importante: están jugando.

Asimismo, me parece que facilita el aprendizaje porque en los juegos acompañas tu voz de gestos o movimientos, estás en un ambiente de clase más distendido por lo que el filtro afectivo de los estudiantes se reduce.

Además, facilita el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos a través del trabajo del “*speaking*” una de las destrezas básicas de la lengua extranjera.

2. OBJETIVOS

- Conocer el concepto de juego educativo, sus características y tipología.
- Profundizar en el uso del juego como técnica didáctica.
- Analizar el juego como actividad motivadora.
- Diseñar diferentes tipos de juegos para trabajar las destrezas básicas de la lengua extranjera.
- Observar la respuesta de los alumnos y su aprendizaje durante su participación en los diferentes juegos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

He querido investigar acerca de este tema porque me parece que tiene relevancia en cuanto al título universitario para el que estoy estudiando (Grado en Educación Primaria con mención en Lengua Extranjera, inglés). El juego educativo es una técnica didáctica, la cual es muy importante poner en práctica en las aulas de primaria y en concreto en la clase de inglés, por esta razón el presente trabajo se relaciona con la lengua extranjera correspondiente a la mención del grado.

Me parece de vital importancia que un estudiante a la hora de aprender cualquier conocimiento que se le presente y por supuesto, en este caso, una lengua extranjera, ya sea en Educación Primaria, en bachillerato o incluso en la universidad, lo haga de tal forma que no le resulte aburrido o tedioso, sino más bien todo lo contrario, que le parezca divertido, pero a la vez que le resulte útil para su vida, tal y como nos dice el Decreto 40/2007, de 3 de mayo; por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León en el área de lengua extranjera *“es un hecho claro la necesidad de conectar estos aprendizajes con los que se realizan fuera del aula y viceversa, ya que solo los conocimientos que tienen una dimensión vital pasan a ser realmente significativos”*. ¿Cuántas veces hemos oído a estudiantes que dicen no me gusta la clase de inglés, no sirve para nada etc.? Hacer una clase agradable para los alumnos, en la que el maestro está impartiendo conocimientos no es una tarea sencilla, pero se puede lograr, creo que las opiniones negativas de los estudiantes, ese rechazo que algunos tienen hacia el inglés y además desde edades muy pequeñas y que permanecen en la mayoría de los casos hasta su etapa adulta, puede deberse en cierta parte a la metodología impartida por el profesor en esa clase; por esta razón es importante que un futuro maestro conozca diferentes métodos de enseñanza.

El último año de carrera los estudiantes de la mención de inglés hemos tenido una asignatura llamada *“Metodología de la Lengua Extranjera”*, en la cual hemos estudiado diversos métodos para enseñar inglés, hemos aprendido también la metodología que se usaba en el siglo anterior como el método gramática traducción, el método audio lingual y los que se usan hoy en día, una metodología más práctica, más real, más lúdica para los alumnos, hemos podido analizar sus pros y sus contras, ha sido algo que he encontrado muy útil y práctico para mi futuro profesional.

El juego es recurso muy interesante en las aulas ya que ofrece muchas ventajas sobre todo al alumno, por ejemplo, crea un clima agradable, de relajación, por lo tanto el filtro afectivo disminuye y favorece el aprendizaje, además, es un recurso que motiva al alumnado, por su carácter divertido. Si el juego es cooperativo favorece a la cohesión del grupo y propicia una comunicación real dentro del aula, que tanto se pide desde la universidad, en definitiva, el juego facilita el aprendizaje y la comunicación.

No puedo olvidar mencionar que este trabajo está dirigido a un contexto CLIL, hasta este último año de carrera no conocía qué significaban estas cuatro siglas *Content and Language Integrated Learning*, hace referencia tal y como dice Marsh (1994) a las situaciones en las que un área o parte de ella se enseña a través de una lengua extranjera, con un doble objetivo, el aprendizaje del contenido y el aprendizaje de la lengua extranjera; en la asignatura “*Fundamentos del Aprendizaje Bilingüe*” aprendimos y pusimos en práctica por medio de una “*lesson plan*” nuestros conocimientos adquiridos sobre el tema.

El aprendizaje que se consigue con la metodología lúdica, en concreto con el juego, es un aprendizaje significativo, el cual está contemplado en el Decreto 40/2007, de 3 de mayo; por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, como el aprendizaje que se pretende proporcionar en los alumnos de Educación Primaria. Asimismo la finalidad de la Educación Primaria es “*proporcionar a los alumnos una educación que les permita afianzar su desarrollo personal, adquirir habilidades y conocimientos relativos a la expresión y comprensión oral, a la escritura, la lectura y al cálculo, así como desarrollar habilidades sociales...*” El juego educativo en el área de la lengua extranjera proporciona conocimientos relativos a la expresión y comprensión oral, así como a desarrollar habilidades sociales, la creatividad y la afectividad.

Además, en el currículum se contempla el juego implícitamente en varios objetivos de la Educación Primaria tales como:

- “*a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprendiendo a obrar de acuerdo con ellas...*”: cuando el alumno juega en grupo ha de respetar las normas acordadas o bien con el grupo de juego, o bien las acordadas directamente con el profesor.

- “c) *Desarrollar una actitud responsable y de respeto hacia los demás...*”: el alumno ha de respetar en todo momento a sus iguales, a sus maestros, a los materiales, a su entorno en general.
- “f) *Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas*”: puesto que uno de los objetivos de cualquier juego es que los alumnos sean capaces de enunciar y entender mensajes y por lo tanto desarrollen la competencia comunicativa.
- “l) *Comunicarse a través de los medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática, desarrollando la sensibilidad estética, la creatividad y las capacidades de reflexión, crítica y disfrute de las manifestaciones artísticas*”: cuando el alumno juega, se expresa con el maestro así como con sus compañeros desde los distintos medios de expresión verbal, dependiendo del juego.

El juego y en concreto en un contexto CLIL, desarrolla una serie de competencias básicas en los alumnos tales como: la competencia en comunicación lingüística, la competencia social y ciudadana, la competencia de aprender a aprender, si el juego es virtual también desarrolla la competencia digital; como se puede apreciar el juego favorece en gran medida al alumno.

Otra de las partes en las que está dividido el currículum son las descripciones de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de las diferentes de áreas desde el primer ciclo, pasando por el segundo ciclo, para terminar con el tercer ciclo, pues bien, considero que el juego contribuye a desarrollar diferentes objetivos de la lengua extranjera tales como:

- “*Escuchar y comprender mensajes e interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas relacionadas con su experiencia*” (objetivo nº 1)
- “*Reconocer y utilizar las estrategias básicas de comunicación (verbales y no verbales) y las normas sociales que rigen la participación en tareas que requieran intercambios orales*” (objetivo nº 2)

- *“Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación, siguiendo el guión de intervención adecuado a los discursos y utilizando procedimientos verbales y no verbales, adecuados al texto y a la situación concreta, y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación” (objetivo nº 3)*
- *“Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos” (objetivo nº 7)*

El juego también desarrolla contenidos del área de lengua extranjera, por ejemplo todo el *bloque 4: aspectos socioculturales y consciencia intercultural*, así como parte de los contenidos en el *bloque 1: escuchar, hablar y conversar*.

Asimismo la realización de este trabajo contribuye a desarrollar algunos objetivos del título universitario tales como:

- *“Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos”*
- *“Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro”*
- *“Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana”*
- *“Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa”*
- *“Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes”*

Además la realización del “trabajo fin de grado”, el periodo de prácticas durante los dos últimos años y las diferentes asignaturas que hemos cursado a lo largo de la carrera contribuyen al desarrollo de las competencias generales que hemos de adquirir con nuestro título.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para poder desarrollar correctamente el tema que este TFG nos ocupa, es necesario que profundicemos acerca del concepto de juego. En un primer momento de forma general, para más adelante, adentrarnos en el concepto de juego con propósito educativo dentro de las aulas. Una vez visto esto, es necesario conocer las características del juego educativo, el rol del maestro dentro del mismo, así como los diferentes tipos dentro de esta técnica didáctica.

4.1. EL JUEGO

Se han enunciado múltiples definiciones sobre el juego, de esta forma, el diccionario de la Real Academia Española lo define como “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”. Sin embargo, no me parece más que un mero acercamiento a todo lo que engloba la definición de juego, pues tiene multitud de variantes. Por ejemplo Huizinga (1938) en Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) lo define como

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (p.p. 47-48)

Otro ejemplo es la definición de Cagigal, J.M (1996) en Olivera Betrán, J. (2006) “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (p. 11).

Podemos apreciar similitudes en las dos últimas definiciones: una de ellas es que el juego es una acción, lo cual me hace entender que es algo en movimiento, activo; otra de ellas es que es una actividad libre y voluntaria para los participantes del juego; otra de las similitudes es que se realiza dentro de unas limitaciones espaciales y temporales de la vida real, también ambos afirman que existen dentro del juego unas reglas que son de obligado cumplimiento para todos los miembros del grupo de jugadores y por último

en una y otra definición aparece el concepto de tensión, el cual se refiere a la incertidumbre de los jugadores por no conocer que pasará al final del juego.

Huizinga (1938) en Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) añade también a su definición “acción que tiene fin en sí misma” (p.p. 47-48) con esto quiere decir que el juego no tiene metas o finalidades, el niño se adentra en el juego sin preocuparse del resultado de la actividad tan solo se preocupa de disfrutar del juego en sí mismo.

Así pues, diremos que algunas características del juego enunciadas por Garaigordobil, M. (1990) son: “actividad placentera fuente de gozo” (p.p. 18-19), pues el niño disfruta realizándola, “actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida” (p.p. 18-19), el juego no se realiza imponiéndose sino que el niño se siente libre para jugar o no, el juego es “una finalidad sin fin” (p.p. 18-19), ya que no tiene ningún objetivo final, “es acción e implica participación activa” (p.p. 18-19), para jugar hay que moverse, hay que participar, el juego es “oposición con la función de lo real” (p.p. 18-19), ya que dentro de la actividad el niño se libera de la realidad actuando como el niño desee, sin que nadie le diga que no se puede hacer algo; además añade “lo constitutivo del juego es el carácter de ficción hacer <como si>, es una actividad creadora” (p.p. 18-19) lo que significa que el niño en realidad tiene conciencia de que está jugando y de que la actividad que está realizando tiene un carácter de ficción, entre otras.

4.2. EL JUEGO EDUCATIVO

Como ya he escrito anteriormente acerca del concepto de juego en su más sencilla enunciación, ahora quiero introducir en la definición el concepto educativo que es lo que realmente nos incumbe.

Podríamos definir un juego educativo como: un juego (en su definición natural) que tiene dos objetivos, por una parte el aprendizaje de unos contenidos educativos concretos y por otra parte el aprender de forma lúdica a través del juego; el objetivo educativo lo diseña la persona que dirige el juego, bien sea el maestro, los padres ... y tiene como fin el aprendizaje de algo, el objetivo educativo puede ser tanto implícito como explícito, de tal forma que los niños pueden o no, conocer el fin de ese juego.

Por lo tanto, el juego educativo se produce en un contexto de aprendizaje, tanto dentro de las aulas como en las casas de los estudiantes por ejemplo a través de páginas web para jugar y al mismo tiempo aprender virtualmente.

El término juego educativo, se utiliza como un recurso que ayuda al alumnado a aprender. Con el pretexto del juego se pretende conseguir objetivos educativos.

De esta forma se podría decir que cualquier juego en su definición natural se podría convertir en juego educativo cuando el fin es aprender o comprender algún contenido académico.

Otra de las definiciones en mi opinión más interesantes es la de Ortiz, A. L. (2005) en Sanchez, G. (2010): “es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (p. 24)

Analizaremos esta definición para ver que significa realmente el concepto de juego educativo: para empezar destacaré la palabra amena: lo que significa que el juego es una actividad, según la definición de este adjetivo en la Real Academia Española: “grata, placentera, deleitable”: en definitiva agradable para la persona que realiza el juego. Otra de las palabras que voy a destacar es recreación que según el diccionario de la Real Academia Española significa: “diversión para alivio del trabajo”: es decir, esta técnica didáctica es una actividad divertida y no un trabajo (algo importante y que escribiré sobre ello más adelante). El juego educativo desarrolla capacidades: en relación con la

parte cognitiva del alumno llevar a cabo juegos educativos es positivo para ellos y facilita el aprendizaje; mediante una participación activa y afectiva: el juego no es una actividad estática sino que el juego educativo es movimiento, es compartir con los compañeros, es desarrollar el componente tanto afectivo de los alumnos como el componente cognitivo. Y la última oración que dice la definición es: el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz, creo que no podemos pasar por alto esta afirmación ya que nos habla del carácter divertido del juego y lo que produce en los alumnos que es la felicidad. Cuando en un contexto y proceso de aprendizaje existe un elemento como es la felicidad, alegría etc, se está facilitando a que el alumno tenga un aprendizaje significativo realizando esa actividad.

Pero también debemos saber que el juego educativo no es algo novedoso ni del siglo XXI sino que de acuerdo a Sánchez, G. (2010)

El juego, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. (p. 24)

A la hora de realizar un juego educativo es importante no centrarnos demasiado en el objetivo académico pues si no, realmente los alumnos estarían haciendo un trabajo y no un juego que es lo que se pretende, por eso debemos diferenciar muy bien las características del juego y las características del trabajo, en el trabajo se valora el resultado y en el juego se valora el proceso, tal y como apunta Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009): “desgraciadamente, según los chicos y chicas pasan de curso, o bien se abandonan todas las actividades de juego o se les plantean actividades pretendidamente lúdicas en las que el alumnado, en realidad, está desarrollando un verdadero trabajo” (p. 54)

Dicho esto, los maestros no debemos olvidar que si realizamos un juego tiene que ser un juego de verdad y no camuflar un trabajo bajo el nombre de juego.

4.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EDUCATIVO

Tras haber recopilado información de diferentes autores acerca de las características del juego educativo he aquí una síntesis de las cuales he considerado más relevantes para el desarrollo de este trabajo:

El juego educativo:

- Pretende conseguir objetivos educativos: esta es una de las características más importantes ya que si el juego educativo no tuviera esta característica estaríamos refiriéndonos al juego natural del niño.
- Favorece el aprendizaje significativo: ya que los alumnos tienen la oportunidad de usar la lengua de un modo real, aunque esté controlada, los alumnos están viendo el uso de la lengua como algo útil.
- Motiva y divierte: creo que estas dos características van unidas pues si una actividad divierte necesariamente motiva y si una actividad motiva también divierte porque estás disfrutando realizando la tarea; por lo tanto el juego educativo posee estas dos características que hace de la experiencia de jugar un placer.
- Origina interés: debido a su carácter divertido y motivador el juego suscita el interés en los alumnos, mientras su mente está jugando al mismo tiempo se interesan por los contenidos académicos.
- Activo: al ser el juego una actividad activa, no estática, también hace que el alumno esté siendo activo y tome conciencia de su aprendizaje.
- Es flexible: el juego educativo no es algo rígido, que no se pueda cambiar, el juego educativo posee ese carácter de flexibilidad, de poder cambiar, de adaptarse según sean las necesidades de los alumnos, de las aulas, de los espacios, del maestro en cada momento y en cada contexto.
- Activa la creatividad: ya que en los juegos muchas veces el alumno tiene que adivinar, inventar o imaginar para resolver diferentes situaciones.
- Favorece las relaciones interpersonales: ya que el alumno como decíamos antes está siendo activo y además se está relacionando con sus iguales y con su maestro, además de desarrollar diferentes actitudes sociales como el compañerismo, el respeto y la cooperación.
- Hay unas reglas: cada juego posee unas reglas determinadas, establecidas y aceptadas por todos los miembros que juegan, además éstas reglas deben ser

bien explicadas en el comienzo del juego; estaría bien que las explicaciones tuviesen ejemplos para clarificarlas aún más.

El juego educativo, asimismo, posee numerosos pros o ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera en un contexto CLIL, como por ejemplo:

- Favorece la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky (1979): muchos de los juegos educativos son grupales y los alumnos están socializándose con el maestro pero sobretodo con sus iguales, si recordamos la teoría de aprendizaje de una lengua llamada la Zona del Desarrollo Próximo de Vygotsky (1979) decía que una de las formas que tienen los humanos de construir el conocimiento es a través de la interacción del ser con los individuos. Tal y como define Vygotsky (1979) en Coyle, Y. y Verdú, M. (2002)

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (p. 18)

Por lo tanto jugando, cada estudiante aprende más allá de sus propias capacidades gracias a sus compañeros. Un alumno o un ser humano nunca conoce todas las respuestas a los interrogantes que se le plantean, solo conoce unas pocas, así como otras personas conocerán otras diferentes a los de otras, por esta razón en las aulas es muy bueno hacer grupos heterogéneos en los que se puedan aportar los unos a los otros y en los que se puedan ayudar, aunque organizar grupos en el aula no siempre es tarea fácil.

- De acuerdo con la hipótesis del andamiaje de Bruner (1976), podemos observar la relación entre maestro-alumno; siempre desde la perspectiva de los juegos, el maestro proporciona al alumno las instrucciones del juego, les apoya y ofrece su ayuda durante el transcurso del juego hasta que el alumno aumenta su autonomía, “control de la actividad” y seguridad. Por lo tanto el juego educativo también ayuda a desarrollar la autonomía en el alumno.
- Los juegos educativos crean en la clase un ambiente relajado, disminuye la ansiedad, aumenta la confianza en ellos mismos con lo cual se reduce el filtro afectivo de Krashen (1982) el cual lo define como la hipótesis según la que la

actitud de la persona que va a aprender, además de sus emociones, miedos, confianza en sí mismo y otros factores de este tipo influyen de manera positiva o negativa en los procesos de adquisición y de aprendizaje. Estas influencias actúan como un filtro sobre el aprendiente, si estas emociones influyen de manera negativa en la persona, el filtro afectivo impedirá o bloqueará los mencionados procesos. Con lo cual si el filtro afectivo es bajo posibilita el aprendizaje lingüístico, por esta razón es una ventaja jugar, porque reduce el filtro afectivo debido al clima de relajación que crea en el aula.

Pero el juego educativo también posee alguna desventaja, una de ellas es que si por ejemplo este recurso se utiliza con demasiada frecuencia y sin prácticamente variación, en el aula puede llegar a causar el efecto contrario en los alumnos, es decir, que en vez de divertirles, les aburra y les desmotive, o que tan sólo participen una minoría de alumnos.

4.4. PAPEL DEL MAESTRO EN EL JUEGO EDUCATIVO

Mientras los alumnos juegan el papel del maestro en el juego educativo en el aprendizaje de una lengua extranjera en un contexto CLIL también es muy importante, por lo cual, he sintetizado gracias a la revisión bibliográfica una serie de características que tiene el maestro dentro del juego educativo:

- Es un guía: pues el maestro les lleva hacia la comprensión de uno o varios contenidos académicos por medio del juego.
- Acompaña: el maestro en el juego (y siempre) está junto a sus alumnos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Es activo: el maestro no está pasivo, solo observando lo que va ocurriendo sino que está apoyando, haciéndoles preguntas, ayudando y aconsejando a los alumnos.
- En definitiva el maestro dentro del juego educativo hace el papel de facilitador ya que este concepto reúne las características anteriores.
- Favorece un ambiente relajado dentro del aula: el maestro proporciona confianza a sus alumnos para reducir el filtro afectivo y colaborar para tener un clima relajado.
- Mediador: el maestro negocia con los diferentes grupos en los juegos y pone paz entre ellos.
- Flexible: no es rígido, da la justa libertad a sus alumnos.
- Facilita a los alumnos un contexto real de comunicación en la medida de lo posible y en la medida en que el juego lo permite.
- Tal y como enuncian Durán, R., Gutiérrez, G. y Beltrán, F. (2006) “posee conocimientos del sistema lingüístico de la lengua extranjera y de las reglas de uso que gobiernan los aspectos pragmáticos de la comunicación” (p. 37): esto es vital para que el funcionamiento de una clase CLIL vaya bien. Debemos tener en cuenta también que el *input* que proporcione el maestro sea un $i+1$ Krashen (1982) un *comprehensible input* esto significa que el *input* del maestro, es decir, su discurso sea un punto más que la competencia lingüística de los alumnos, para que pueda entenderlo y además aprender de manera indirecta.
- Conoce las necesidades de sus alumnos y les da soluciones.
- Accesible: el maestro se muestra cercano con sus alumnos, empatiza y les ofrece ayuda.

- Enfatiza la comunicación: el maestro se centra en mantener una comunicación real con sus alumnos, se preocupa más de la fluidez que de los aspectos formales de la comunicación, es decir, lo que pretende es que sus alumnos comuniquen algo en la lengua extranjera.

4.5. TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS

Hay multitud de clasificaciones en cuanto a tipología de juegos se refiere, desde la división por edades, por temas, por el lugar donde se realizan, hasta la división en cuanto a las diferentes destrezas básicas que están trabajando los alumnos en ese momento etc.

He decidido clasificar los diferentes juegos según lo que me parece más adecuado al contexto en el que estoy trabajando y según también a los tipos de juegos que he diseñado para poner en práctica:

- Juegos tradicionales: para explicar de qué se trata este tipo de juego educativo debemos pensar en los juegos *de toda la vida*, aquellos juegos a los que hemos jugado en nuestra casa, con nuestros amigos y que la mayoría de las personas conocen. Proponer este tipo de juego a los alumnos me parece una buena idea ya que partimos de la ventaja de que ellos seguramente hayan jugado muchas veces a esto, por lo que la mecánica del juego les resultará más sencilla que la de otros juegos. Lo que no debemos olvidar es que estamos trabajando los juegos educativos, por lo que por ejemplo si proponemos a los estudiantes jugar al *ahorcado*, no será sólo por mera diversión, o por pasar el rato sino que queremos en este caso que desarrollen una de las destrezas básicas que es el *writing*. Hablando siempre desde un contexto CLIL.
- Juegos de competencia: son aquellos juegos en los que los alumnos tienen una meta común y es dar lo mejor de sí mismos para conseguir el objetivo del juego, en mi opinión este tipo de juegos tiene una contra y es que el maestro debe tener mucho cuidado en cuán competitivo es el juego, ya que está bien dar los mejor de nosotros mismos pero siempre bajo el valor del respeto hacia los demás compañeros y hacia el maestro.
- Juegos grupales: los juegos que se realizan como su propio nombre indica por grupos, en este caso los alumnos desarrollan valores como el respeto, compromiso y responsabilidad, además los estudiantes interactúan con sus iguales aprendiendo de ellos y todos los miembros del grupo tienen un objetivo común.
- Juegos individuales: aquellos juegos en los que cada alumno participa de forma individual, este tipo de juegos son buenos para desarrollar las capacidades de cada alumno.

- Juegos de rol o de simulación: estos son los juegos en los que normalmente por grupos se lleva a cabo una representación de una situación. Este tipo de juegos favorecen el desarrollo de la empatía con respecto a un personaje social o un tema en concreto.
- Juego de evaluación: también llamado juego de diagnóstico, como su propio nombre indica este tipo de juego comprueba lo que sabe cada estudiante acerca de un tema en particular, además permite al maestro recoger información respecto a la situación de sus alumnos en ese tema concreto y de esa forma (si se quiere), poder evaluar los conocimientos de cada uno de los alumnos

Es importante apuntar que no todos los juegos están dentro de un solo grupo, con lo que un juego puede ser de dos tipos, de tres etc, todo depende de cómo lo queramos enfocar, de lo que queramos desarrollar en los estudiantes que lo realizan, o de cual sea nuestro objetivo como maestro y lo que queramos conseguir en nuestros alumnos.

Si tomamos de ejemplo el juego del ahorcado, lo clasificaríamos como un juego tradicional, de competencia y además podría ser también tanto individual como grupal según como se lo planteemos a los alumnos.

Con lo cual antes de realizar un juego, el maestro debe definir muy bien el objetivo que pretende en sus alumnos, ya que esta técnica didáctica se realiza desde un punto de vista lúdico, pero una parte muy importante es el aprendizaje de contenidos a través de él.

4.6. CONTEXTO CLIL

En este caso en el presente trabajo he intervenido en un contexto CLIL en concreto en el área de *Science*, por esta razón he creído conveniente explicar brevemente qué es un contexto CLIL, y algunos de sus pros y contras generales además de los que he podido observar en algunas aulas de primaria.

Las siglas CLIL significan: *Content of Language Integrated Learning*, en castellano AICLE: Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras, CLIL se refiere a “situaciones en las que los sujetos, se les enseña a través de una lengua extranjera con doble finalidad: el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera.” (Marsh, 1994).

Es un método innovador que mejora la calidad de la enseñanza de la lengua extranjera.

Este enfoque metodológico permite impartir un área de conocimiento como matemáticas o ciencias a través de un idioma extranjero. Esto permite a los alumnos aprender tanto los conocimientos del área en cuestión como la lengua extranjera debido al uso que se hace de ella. Por esto decimos que en CLIL la lengua extranjera, en este caso el inglés se utiliza como instrumento de comunicación y no como objeto de estudio; por lo tanto el objetivo principal de una clase de *Science* por ejemplo, es que los alumnos adquieran los contenidos del área, pero a través del inglés.

Algunas de las ventajas del uso de una metodología CLIL en aulas de primaria son:

- Mejora en el aprendizaje de idiomas: ya que están en contacto directo con el idioma extranjero.
- Aumenta el número de horas de exposición en la lengua extranjera: algo favorecedor para los alumnos para aprender una lengua extranjera.
- Contexto real de comunicación: al estar en un área instrumental, en este caso *Science*, los temas que propone el maestro son más reales y más cercanos a ellos, por ejemplo el cuerpo humano o la población son temas que favorecen una comunicación real entre los alumnos.
- Aumento de la motivación: como consecuencia de que los alumnos están usando la lengua en un contexto real, éstos están más motivados ya que están comprendiendo que el uso de la lengua extranjera sí sirve para comunicarse.

- Alumnos con mentes más abiertas y respetuosos: en cuanto a que los alumnos se ponen en el lugar del otro, analizan los temas desde otros puntos de vista, dejan atrás el egocentrismo, dándose cuenta de que hay más culturas, personas que piensan distinto a ellos.

Algunas de las desventajas del uso de una metodología CLIL en aulas de primaria:

- Desde mi punto de vista, no todos los alumnos están preparados para aprender desde esa metodología puesto que no hay dos alumnos iguales, ni con las mismas capacidades.
- El maestro no siempre tiene una excelente competencia lingüística de la lengua extranjera que sería lo ideal.
- Algunos de los libros de texto son la mera traducción del libro en este caso de Conocimiento del Medio de la misma editorial.
- En mi opinión, hay algunos temas que se podrían dar en castellano aunque estemos en una metodología CLIL, como por ejemplo España, el mapa político y físico, o la Democracia Española.

5. METODOLOGÍA

El punto de vista desde el cual he realizado la intervención ha sido el enfoque comunicativo, dicho enfoque tiene como objetivo principal el utilizar la lengua como forma de comunicación y para esto queremos que los alumnos desarrollen la llamada competencia comunicativa introducida por Hymes (1971) y reelaborada por Canale y Swain en (1980), de acuerdo con su marco teórico, la competencia comunicativa debe girar en torno a cuatro dimensiones:

- 1) Competencia lingüística: significa que el alumno o la persona en general ha de dominar el sistema lingüístico en tres niveles:
 - a. Fonético-fonológico
 - b. Morfosintáctico
 - c. Semántico
- 2) Competencia sociolingüística: el alumno ha de comprender el contexto social de comunicación y debería ser capaz de adaptar el discurso según el contexto social.
- 3) Competencia discursiva: el alumno ha de ser capaz de producir un discurso ya sea oral o escrito con coherencia y cohesión.
- 4) Competencia estratégica: el alumno ha de ser efectivo al comunicar, debe suplir las dificultades personales para comunicar, ya sea con recursos verbales o no verbales.

El papel del maestro en esta metodología es el papel de facilitador del aprendizaje del alumnado, es la persona que dirige los juegos educativos y la clase en general, es la persona que pregunta, que crea situaciones de comunicación lo más reales posibles; por otra parte el papel del alumnado es activo, están involucrados en su propio aprendizaje, debido a que el maestro les habla en inglés la mayoría intenta también comunicarse en inglés con el maestro, muchas veces, éstos usan estrategias de comunicación, por ejemplo cuando no saben cómo decir una palabra dicen *how do you say in english...?*.

Todas las tareas que se realizan en el enfoque comunicativo tienen intención comunicativa, en este caso en todos los juegos que he diseñado para llevar a cabo la intervención tienen que comunicar algo, además tienen cierta libertad en la comunicación no está ni demasiado controlada que en ese caso no sería comunicación

porque si no das opción a comunicar otra cosa en realidad estás haciendo un *drill* y no una tarea de comunicar, ni tampoco demasiado libre, ya que creo que si es demasiado libre la tarea o el juego puede desorientarse y no llegar a buen puerto.

El uso de materiales auténticos en el enfoque comunicativo, es obligado, en mi caso como estoy en una clase de *Science* los materiales que he usado son necesariamente reales porque los contenidos son auténticos, porque de verdad existen, porque lo pueden *tocar*; por ejemplo varios juegos que he diseñado están enfocados para el tema de España, los ríos, las provincias etc; a la hora de explicar el juego basta con preguntar si han estado por ejemplo en Andalucía, o en un río concreto para motivarles, porque realmente lo conocen saben que la información les va a resultar útil y además el maestro se lo hace ver.

En la puesta en práctica de los juegos educativos he trabajado por grupos para favorecer la interacción entre los alumnos, el maestro debe procurar que sus alumnos cuando están organizados de esta forma se comuniquen entre ellos también a través de la lengua extranjera.

Algo muy importante en el enfoque comunicativo es que cuando los alumnos estén comunicando algo y cometan algún error el maestro lo tolere y no le corte la producción, ya que puede elevar su filtro afectivo, el maestro debe dejar que el alumno acabe de comunicar para después si lo encuentra necesario corregirle.

En cuanto a la metodología de intervención que he utilizado ha sido la lúdica: Este tipo de metodología permite el aprendizaje mediante el juego educativo. Sánchez, G. (2010) dice que “en lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo” (p. 23) ya que este tipo de actividades motivadoras ofrecen numerosas ventajas sobre los alumnos, ya que la motivación está unida con la confianza y el potencial del estudiante, además añade una de las ventajas que ella considera importante “los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional.” (p. 23)

Por lo tanto, motivación y juego están estrechamente unidos. Según la Real Academia de la Lengua motivar es: “dar causa o motivo para algo” los alumnos encuentran ese motivo para aprender un contenido. Además, el carácter activo e interactivo del juego también aumenta la motivación en los alumnos creando así, al mismo tiempo, en ellos una predisposición hacia el juego educativo

Ya Krashen (1982) subraya la importancia de la motivación a la hora de adquirir una segunda lengua y lo hace por medio de la teoría del filtro afectivo, con esta teoría nos quiere mostrar la importancia de tener en el aula un ambiente tranquilo y relajado donde el alumno tenga la suficiente confianza como para no tener miedos y vencer barreras como la timidez o el pavor a cometer un error.

Es importante fomentar la motivación a la hora de aprender en este caso tanto *Science* como implícitamente la lengua extranjera, según Coyle, Y. y Verdú, M. (2002) “desarrollando en los niños una actitud positiva y el deseo de querer manipular y aprender dicha lengua” (p. 53)

Como ya he escrito anteriormente una de las características del juego educativo es que favorece el aprendizaje significativo debido a que los alumnos tienen la oportunidad de usar la lengua de un modo real, aunque esté controlada; pues bien este aumento de los niveles de autenticidad en las actividades en este caso siempre hablando desde un enfoque metodológico CLIL a su vez aumenta la motivación de los alumnos, por lo que acabamos de explicar, ellos ven la lengua extranjera verdaderamente como algo útil que sirve para comunicar mensajes reales.

Coyle, Y. y Verdú, M. (2002) afirma

Uno de los recursos que más directamente favorece el aprendizaje indirecto es el juego. Desde esta perspectiva, los juegos dan la oportunidad de utilizar la lengua de modo real aunque este muy controlada, mientras la mente se centra en la tarea de jugar en el juego, es decir, se centra en el uso, no en la forma; por esta razón son eficaces para el aprendizaje indirecto sobretodo es importante que el profesor no lo considere ni como pérdida de tiempo ni como actividad de relleno. (p. 45)

Es importante considerar la metodología lúdica realmente como una metodología y no como un pasatiempo o un premio para los alumnos, hay que pensar que los juegos

educativos realmente son beneficiosos para los alumnos en el aprendizaje en nuestro caso tanto de contenidos como de una lengua extranjera.

Además añade:

Cuestiones como la expresión corporal, las capacidades manipulativas, creativas y perceptivas deberán estar presentes en el desarrollo de actividades y tareas que se programen en el aula de inglés, estas actividades tenderán a promover tanto los aspectos cognitivos como las capacidades motrices, afectivas y sociales que los niños desarrollan a estas edades, pero a través de una nueva lengua. (p. 38)

Por lo tanto el uso de una metodología lúdica dentro de las aulas es positivo.

Por último para llevar a cabo este trabajo las fases por las que he pasado han sido:

- ❖ Lo primero que he realizado ha sido buscar información acerca del tema que nos incumbe que es el juego educativo, primero de forma general y luego centrándome en el aula de inglés.
- ❖ Después, una vez vistas las características del juego educativo, sus tipos etc, lo que hice fue diseñar los juegos que más tarde he puesto en práctica las diferentes aulas de primaria, estos juegos están enfocados a trabajar las destrezas básicas de la lengua extranjera (*listening, writing, speaking, reading e interaction*) en un contexto CLIL.
- ❖ Más tarde, una vez que fui poniendo en práctica esos diferentes juegos que diseñé recogí en un cuaderno las respuestas de los alumnos ante los diferentes juegos.
- ❖ Posteriormente y tomando distancia, comencé a analizar más en profundidad las respuestas de los alumnos y por supuesto la forma que tuve yo como maestra en ese momento de explicar, de moverme por el aula, de apoyar a los alumnos, a pensar en qué cosas hice que fuesen positivas y negativas.
- ❖ Y para finalizar, pude comprobar, gracias a las pruebas finales que realizaron cada uno de los alumnos al finalizar el tema si los juegos habían ayudado a reforzar el aprendizaje del contenido o no.

5.1. INTERVENCIÓN

El colegio en el cual he puesto en práctica los juegos educativos que he diseñado es un centro concertado de un barrio obrero de Valladolid, además, es un colegio de línea dos y con diversidad étnica.

La clase en la que he intervenido es la clase de *Science*.

Intervine en el segundo ciclo de Primaria completo, es decir, en las dos clases, tanto de tercero como de cuarto de Educación Primaria, esto es una gran ventaja ya que de esta forma he podido comparar las reacciones de los alumnos en relación a los juegos que proponía a lo largo del ciclo.

Todos los grupos son diferentes, pero a la vez poseen características similares, las cuatro clases son heterogéneas con un grupo de alumnos que oscila entre los dieciséis y veinte, dentro de los cuatro grupos hay un número de tres o cuatro alumnos que no van al ritmo de la clase por lo tanto tampoco dan *Science*. En cuanto al modo de trabajar, a la madurez y la responsabilidad de los estudiantes en cada clase es también diferente, pero tampoco me ha supuesto mucho problema para llevar a cabo los juegos educativos.

A la hora de poner en práctica los juegos educativos con los alumnos, el maestro percibe perfectamente en qué punto del aprendizaje está cada uno de ellos. Por lo que yo he vivido creo que sí es posible tanto aprender con el juego como evaluar a los estudiantes, es decir, tomar el juego verdaderamente como una herramienta muy útil en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos gracias a los juegos educativos en la clase de *Science* fue a través del examen oral que siempre hacen los alumnos al acabar un tema, a través de un examen escrito y en las clases de 4º de Primaria a parte de con estos dos instrumentos de recogida de datos, también con el juego *board game!* (Ver anexo I).

A continuación voy a explicar todos los juegos que he diseñado uno a uno y a describir y describir la respuesta de los alumnos, la descripción completa de los juegos se encuentra en el *anexo I* de este documento.

1. Board game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-Destrezas: speaking, interaction, reading, writing y listening.

-Los alumnos jugarán a un juego de mesa, el tablero será para toda la clase por lo que jugarán en grupos, pero aunque estén en grupos de cuatro los puntos serán individuales.

Necesitaremos un dado, una ficha con el nombre de cada alumno, unas cartas de diferentes colores con preguntas y un tablero. El tablero es un recorrido de cuadrados numerados en el cual hay cuatro colores diferentes que son azules, verdes, rosas y amarillos.

Empieza a tirar el dado una persona de un grupo, y según el número del dado moverá su ficha, si esa persona cae en una casilla verde tiene que coger una carta verde y responder a una pregunta individualmente, si la persona responde correctamente se queda la carta, si no la vuelve a dejar al final de todas las cartas verdes; si cae en una casilla rosa, esa persona tiene que dibujar la forma de la Comunidad Autónoma que está escrita en la carta y el resto de su grupo ha de adivinarlo, si lo hace correctamente se queda la carta si no la deja; si el alumno cae en una casilla azul significa que tiene que colocar esa palabra en el mapa, si acierta se queda la carta y si falla la deja; para terminar si el alumno cae en una casilla amarilla significa que todos los miembros de su grupo deben hacer algo en grupo, si lo hacen bien es como si todos los miembros del grupo tuvieran una carta más.

Al final del juego cada alumno tendrá tantos puntos como números de cartas tenga.

La descripción de las preguntas en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego lo lleve a cabo para evaluar el aprendizaje de los alumnos, éstos al empezar a jugar no entendían muy bien la mecánica, por la dificultad del mismo, por lo que tuve que explicarlo tres veces, como ya he escrito antes, he puesto en práctica los juegos en las dos líneas pero en este caso la respuesta ante este juego fue la misma; una vez entendido, comenzaron a jugar y empezaron las dificultades, los alumnos que habían estudiado, que llevaban bien el tema, no tenían ninguna dificultad en acertar las preguntas que les iba tocando, pero aquellos alumnos que no habían estudiado estaban muy perdidos, además ocurre un

problema y es que mientras les tocaba el turno a su grupo escuchaban, pero en cuanto les tocaba el turno a otro grupo dejaban de prestar atención y esto dificultaba el juego, lo cual me hace pensar que debí hacer varios tableros para separar en más grupos la clase. El idioma que utilizaban para comunicarse con sus compañeros era el español aunque después respondieran en inglés, con lo cual había que estar también pendiente para recordarles en que idioma debían comunicarse. Pese a todo les resultó divertido porque me lo hicieron saber.

2. Economic sectors (professions)

-Gran grupo.

-3° y 4° de Primaria.

- Destrezas: speaking, interaction, listening y reading.

-Uno de los alumnos empieza el juego saliendo al centro de la clase y representando solo con gestos o movimientos una profesión, los demás alumnos para adivinarla tienen que hacer preguntas que el maestro dejará escritas en la pizarra para que se sientan más seguros.

Además pueden hacer las preguntas que ellos quieran simplemente teniendo en cuenta que la persona que hace los gestos solo puede contestar sí o no, cuando uno de los estudiantes acierte el nombre de la profesión será ese estudiante el que tendrá que salir a representar el trabajo que él elija.

La descripción de las preguntas en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego lo realicé en las cuatro clases del segundo ciclo, es un juego tradicional por lo que todos los alumnos sabían lo que tenían que hacer, aunque metiera el componente nuevo que era hacer las preguntas con unas estructuras determinadas; por ejemplo en tercero de primaria los alumnos del grupo A estaban encantados con el juego, no tenían vergüenza de hacer los gestos que fuesen necesarios, sin embargo en el grupo B estaban cohibidos, cortados, es verdad que los alumnos del grupo B en general son más tímidos en ese sentido por lo que costó llevar a cabo el juego de una manera más amena como en el grupo A, por lo tanto las sensaciones del final fueron muy diferentes en un grupo les había gustado, se habían divertido y en el otro la persona que le tocaba salir al centro se le veía apurado, en cuanto a la comunicación que utilizaban los alumnos de tercero, la

inmensa mayoría solo se centraba en preguntar lo que el maestro les había indicado. En cuarto pasaba lo mismo en cuanto a que algunos alumnos son más tímidos que otros y los niños tímidos lo pasaban mal y a los niños más abiertos les gustaba, por otra parte este juego ya en cuarto no les entusiasmó mucho. Más o menos la mitad de los alumnos si se atrevían a formular sus propias preguntas

3. General elections in class

-Gran grupo.

-4° de Primaria.

- Destrezas: speaking, interaction y listening.

-Todos juntos en la clase procederemos a hacer un juego de rol de un proceso electoral, los alumnos elegirán a la persona que quieren que sea el presidente de la clase de *Science* durante una semana y esta persona elegirá a dos ministros.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: en las dos clases de cuarto tuvieron la misma respuesta, los alumnos estaban emocionadísimos cuando les empecé a contar que elegiríamos a un presidente de la clase, varios de ellos me preguntaron que si se podían votar a sí mismos, ellos el proceso electoral no lo conocían entonces lo asociaron a la forma en la que se votaría al delegado de la clase, la mayoría querían salir voluntarios para hacer el recuento de votos, además al final me preguntaron si todas las semanas elegiríamos a un presidente, este juego les ayudó a comprender y a sentirse dentro del proceso electoral; lo que más les costó fue cuando el presidente tenía que elegir a sus dos ministros, yo les dije que tenían que seleccionar a una persona que tuviese unas características determinadas para ello y sí que es verdad que en una clase el presidente sí que eligió de acuerdo a esas características pero en la otra clase eligió más por afinidad con esos compañeros.

4. Hangman!

-Gran grupo.

-3° y 4° de Primaria.

- Destrezas: speaking, interaction, writing y listening.

-Utilizando las palabras del tema en el que nos encontramos, los alumnos van a jugar al tradicional ahorcado pero en inglés.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego es de tipo tradicional, por lo que los estudiantes lo dominan, además este juego en concreto lo utiliza mucho la profesora como recurso en el aula de *Science* para reforzar el vocabulario del tema. Este caso es curioso porque a una clase de tercero y a otra clase de cuarto les encanta este juego, se divierten, tienen ganas de participar y a las otras dos clases no les gusta nada es más se aburren y no pierden la oportunidad de decirte que juguemos a otro juego. Tanto en tercero como en cuarto muchos de los alumnos siguen teniendo dificultad para decir el abecedario en inglés por lo que muchas veces dicen la letra en inglés y luego en castellano.

5. Mimic

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

- Destrezas: reading.

-El maestro repartirá entre los grupos de alumnos una breve descripción en papel de algunos de los artículos que componen la constitución española, cada grupo deberá representarlo sólo con gestos, sin hablar ni escribir, pueden dibujar, tararear... Los demás alumnos tendrán que adivinar de qué artículo se trata.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: en este juego los alumnos más tímidos como en juegos anteriores pasan un poco de apuro, pero igualmente fue un juego que funcionó muy bien, todos quisieron participar y los alumnos que intentaban adivinar los artículos se comunicaban en la lengua extranjera.

6. Ping-pong

-La clase se divide en dos equipos.

-3º y 4º de Primaria.

- Destrezas: interaction y speaking.

-Cada grupo estará colocado en un semicírculo viendo de frente al equipo contrario. El maestro dirá un *topic* del tema que están tratando en clase y cada equipo tendrá que ir diciendo palabras relacionadas con ese tema, una palabra por turno. El juego acaba cuando uno de los grupos no tenga más recursos para contestar, cuando esto ocurra, el punto será para el equipo contrario.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: En este juego la participación se regía por aquellos alumnos que habían estudiado el tema, es decir, aquellos alumnos que no sabían ninguna palabra del tema no podían aportar nada. Eso sí aquellos que sabían alguna palabra tenían muchísimas ganas de participar. Esto básicamente me ha ocurrido en todos los juegos. Con los puntos los estudiantes se motivaban muchísimo para bien ya que intentaban dar todo de ellos para conseguir un punto más.

7. Province's game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-Destrezas: interaction y speaking.

-El maestro pondrá en la pizarra un mapa político mudo, es decir, en blanco, sin ningún nombre; después repartirá a cada grupo unas cartas hacia abajo con el nombre de todas las provincias de España.

En cada ronda habrá un representante de cada grupo, el cual se encargará de coger una carta y de colocarla correctamente en el mapa, antes de este último paso, los miembros del grupo deben hablar juntos con la finalidad de saber en qué lugar del mapa se encuentra esa provincia. Cuando el representante coloque la carta el maestro preguntará *do you agree?* si hay algún grupo que no esté de acuerdo pueden cambiarlo de sitio.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego salió bastante bien, los alumnos estaban disfrutando aprendiendo, estaban participativos, contentos, además dentro del grupo se ayudaban los unos a los otros; tanto les gustó que me pidieron que lo llevase más

veces y así lo hice, con lo que jugamos más de una vez. Este juego te permite saber quién de ellos va estudiando al día y quién no.

8. Relief's game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

- Destrezas: interaction y speaking.

- El maestro coloca en la pizarra un mapa físico con los nombres de las montañas, ríos, cordilleras, montes tapados, cubiertos, de tal forma que los alumnos no vean los nombres y al lado otro completamente mudo. Habrá una serie de cartas con los diferentes nombres que compone el relieve en la península ibérica.

En cada ronda, cada grupo tendrá un representante el cual irá a coger una carta cuando le toque, volverá al grupo, entre ellos hablarán sobre dónde se sitúa esa carta en el mapa y luego colocará esa carta en el mapa. Una vez colocada el maestro preguntará a los demás grupos *do you agree?* si hay algún grupo que no esté de acuerdo pueden cambiarlo de sitio.

Cada grupo tendrá la opción de tres pistas en todo el juego.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego nos muestra si los alumnos han aprendido o no, también los alumnos están activos, se ayudan entre los miembros del grupo, están contentos, los puntos les motivan, además como en cada ronda hay un representante diferente que tiene que salir a colocar la carta, aquellos alumnos que no vayan estudiando al día, o alguno despistado al menos la carta a la que salen saben dónde está situada.

9. Shapes!

-Por parejas.

-4º de Primaria.

- Destrezas: speaking y listening.

-Cada pareja tiene que dibujar la forma de la Comunidad Autónoma que quiera, su compañero tendrá que adivinar de acuerdo a la forma el nombre de la Comunidad Autónoma, cuando lo haya adivinado se cambian los papeles.

Respuesta de los alumnos: jugamos varios días a este juego, uno de los días las parejas las formé yo, lo más equilibradas posible y otro de los días les dejé a los alumnos que se pusieran con quién quisieran, cuando haces esto ves mucho de las relaciones sociales del aula y además se pusieron los que iban muy bien con los que iban muy bien de esta forma también el juego es más justo para ellos y sobre todo los que mejor van se divierten más ya que cuando intentas hacer parejas equilibradas intentas poner a alumnos que se puedan aportar pero casi siempre hay uno que tira mucho más de la pareja y al final esos alumnos se acaban aburriendo; al menos eso es lo que pude observar haciendo el juego de las dos formas posibles.

10. Table game!

-Grupos de cuatro personas.

-4° de Primaria.

- Destrezas: writing, interaction, listening y speaking.

-El maestro dibuja una tabla en la pizarra. En varias rondas y por grupos los alumnos tendrán que completarla. Habrá un mapa político colocado en el encerado que los alumnos podrán consultar, eso sí, no puede haber más de dos personas del mismo grupo consultando el mapa.

La descripción detallada del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: este juego lo realicé al principio del tema por lo cual a ambos grupos les costó bastante entenderlo, les tuve que dar varios ejemplos hasta que ya entendieron la mecánica; hay que decir que a todos no les gustó y que algunos incluso no les divertía (los gestos de su rostro transmitían aburrimiento) e incluso varios de ellos seguían sin entender lo que había que hacer por mucho que se lo explicase, en este caso se lo tuve que explicar incluso en español y aun así no parecían entenderlo.

11. The best advertisement!

-Grupos de tres personas.

-4° de Primaria.

- Destrezas: speaking, writing y listening.

-Cada una de las parejas tendrá que crear un anuncio, utilizando un folio, pinturas, recortes de revistas... el maestro les guiará diciéndoles que pueden hacer un dibujo y un lema, además les pondrá previamente ejemplos de anuncios de la actualidad. El producto a anunciar será a elegir por cada pareja para fomentar la creatividad, cuando todas las parejas hayan finalizado el juego, los alumnos lo pondrán en común y votarán por el que más les haya gustado.

Respuesta de los alumnos: este juego te permite conocer los gustos de los alumnos y por supuesto la creatividad, hubo verdaderas obras de arte y también el caso contrario, casos de alumnos que no les gusta nada de nada las artes plásticas no se esforzaron en este juego. Pero la mayoría estuvieron activos, participativos, se divertían, además al ser en parejas se complementaban las ideas.

12. We are detectives

-Grupos de tres personas.

-3º de Primaria.

- Destrezas: speaking, writing, interaction, reading y listening.

-Se divide la clase en dos grupos (A y B) y dentro de esos grupos en subgrupos de tres personas. El maestro reparte a los subgrupos del grupo A una foto (la misma para todos) y lo mismo hace con el grupo B pero con una fotografía diferente.

Cada grupo tendrá que escribir en un papel la descripción del paisaje que le corresponde lo más completa posible. Cuando todos hayan acabado uno de los grupos empezará a leer su descripción y los demás grupos han de completarla, una vez descrito por el ejemplo el paisaje A, el grupo B dibujará entre todos en la pizarra cómo se lo han imaginado y lo mismo con el paisaje B.

La descripción completa del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: en este juego los alumnos de una clase se diferenciaron bastante de la otra a la hora de escribir la descripción del paisaje, ya que en una clase supieron expresarse mejor que en la otra, algunos de ellos me pidieron usar el diccionario lo cual me parece algo positivo para ampliar vocabulario, la parte en la que más se divertieron fue cuando tuvieron que dibujar el paisaje en la pizarra todos juntos, esto último en una de las clases al principio era divertido pero luego se

convirtió en un conflicto porque uno no dibujaba lo que tenía que dibujar y otros del grupo le reñían por eso tuve que cortar ahí la actividad.

13. Who is who? (Autonomous Communities)

- Grupos de cuatro personas.
- 4º de Primaria.
- Destrezas: reading, interaction, speaking y listening.
- El maestro dará a cada grupo una descripción acerca de una Comunidad Autónoma diferente, los estudiantes tendrán que adivinarla en el grupo y una vez adivinada deberán leerla en voz alta y dejar que sus compañeros la adivinen.

Descripciones del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: en este juego los alumnos estuvieron muy participativos, muy activos, les motivaba mucho adivinar las respuestas, cada uno de ellos querían ser los más rápidos, este juego les ayudó mucho a aprender las comunidades autónomas de España.

14. Who is who? (Provinces)

- Grupos de cuatro personas.
- 4º de Primaria.
- Destrezas: listening, interaction y speaking.
- El maestro dice en alto (para todos) una breve descripción de una provincia, solo responde el grupo al que le toque, es decir el maestro dice la descripción para todos pero luego solo pide la respuesta a un grupo, (por supuesto en cada ronda un grupo diferente), si el grupo acierta tiene un punto, si falla la respuesta, el siguiente grupo ha de responder. Siempre tiene un punto el grupo que conteste correctamente. Al final, el equipo con más puntos gana.

Descripciones del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: al igual que en el juego anterior, los alumnos estuvieron muy participativos, muy activos, les motivaba mucho adivinar las respuestas, cada uno de ellos querían ser los más rápidos, este juego les ayudó mucho a aprender las provincias de España.

15. Words game

-Por parejas.

-3º de Primaria.

- Destrezas: writing, interaction, speaking y listening.

-Este juego es el llamado tradicionalmente el juego de los barcos o el juego de hundir la flota, pero algo diferente, en vez de poner barcos, los alumnos escribirán palabras tales como *supermarket, church, hospital, police station*.

Descripción completa del juego en *anexo I*.

Respuesta de los alumnos: al realizar este juego no me di cuenta de preguntarles si alguna vez habían jugado al juego de los barcos o si sabían cuál era, porque yo di por hecho que si entonces cuando acabe de explicarlo y se pusieron a jugar por parejas, vi que muchos de ellos no tenían ni idea de lo que debían hacer, entonces los estudiantes estaban un poco perdidos en ese sentido hasta que se lo explique a alguno de ellos detenidamente, una vez entendido completamente se divertieron con sus compañeros.

6. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO, CONCLUSIONES, CONSIDERACIONES FINALES Y VALORACIÓN

Lo que buscaba con este trabajo era conocer si verdaderamente un juego puede ayudar en el proceso de aprendizaje, si el maestro puede valorar en qué punto está cada alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje y según he podido leer, observar, analizar y comprobar durante este tiempo el juego, en efecto, es una herramienta muy útil que tiene numerosas ventajas tanto para el maestro, como para los alumnos y el clima del aula; como he justificado a lo largo de este trabajo el juego educativo es una actividad que motiva, llama la atención y divierte a los alumnos; por lo tanto este tipo de técnica didáctica es interesante plantear en las aulas de Educación Primaria.

A través de la puesta en práctica de los diferentes juegos educativos en las diferentes aulas de Educación Primaria, los alumnos han trabajado las destrezas básicas de la lengua extranjera, lo cual era uno de los objetivos que se perseguía con este trabajo; además he podido observar las diferentes respuestas y el grado de aprendizaje de los alumnos durante la participación en los juegos que se les planteaba.

Destaco la importancia del trabajo de las destrezas básicas de la lengua extranjera, por medio de actividades diferentes a las tradicionales, en este caso con los juegos, o con canciones, o dramatizaciones, para así incrementar la motivación del alumnado.

El hecho de desarrollar esta propuesta de intervención en un contexto CLIL es una oportunidad tanto para los alumnos como para el maestro ya que puedes promover una conversación real entre los alumnos, lo cual favorece el aprendizaje significativo, además, puedes conocer su manera de pensar, sus sentimientos...

En cuanto al clima de la clase, fue un ambiente relajado, de diversión sin olvidarnos del aprendizaje. Los alumnos estaban predispuestos a la actividad, motivados, ya que se podía observar en sus caras, en sus palabras y en su forma de actuar que disfrutaban con los juegos propuestos, por lo tanto la ansiedad que suele aparecer al comunicarse en una lengua extranjera disminuye y con ello el filtro afectivo de Krashen (1982).

El juego favorece las relaciones interpersonales entre los alumnos lo cual es muy positivo para reforzar la cohesión del grupo clase.

Considero recomendable, siempre a la hora de diseñar un juego, definir bien los objetivos antes de ponerlo en práctica con los alumnos, tener muy presente el contexto de alumnos en el cual lo vas a poner en práctica ya que cada grupo de estudiantes tiene características diferentes; además, la importancia del papel del maestro dentro de la dinámica del aula, tanto en el componente afectivo para el buen funcionamiento del grupo y del juego como para velar por cada uno de los alumnos en el desarrollo de la competencia comunicativa.

En cuanto a mi intervención en las aulas de Educación Primaria, los alumnos me respondieron bastante bien en general pero sobre todo en cuanto a comportamiento y participación; aunque me encontré con algunas dificultades: a la hora de hacer los grupos con los alumnos debido a que yo buscaba grupos equilibrados me resultó complicado no agruparles siempre de la misma forma, otra de las dificultades fue que los alumnos cuando hablaban entre ellos lo hacían por norma general en la lengua materna, por esta razón había que estar pendiente de su comunicación y reforzarles para que se expresaran en la lengua extranjera.

Pero también he sentido satisfacción cuando observas que realmente disfrutan y aprenden al mismo tiempo.

Personalmente, este trabajo me ha ayudado a abrir mi pensamiento en cuanto a las diferentes metodologías de enseñanza, quizá no creía que los alumnos pudieran aprender solo con juegos y me he dado cuenta que sí.

Para finalizar, si tuviera que seguir investigando en un futuro me gustaría hacerlo acerca de cómo el juego contribuye en el desarrollo de la destreza básica *listening* ya que me ha resultado la más complicada de trabajar en los distintos juegos.

7. LISTA DE REFERENCIAS

- Agüera, I. (2011). *Creatividad, lenguaje y nuevas tecnologías, estrategias educativas para una enseñanza lúdica*. Madrid: CCS.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.
- Coyle, Y. y Verdú, M. (2002). *La enseñanza de inglés en el aula de primaria*. Murcia: NAUSÍCAÄ edición electrónica.
- Crespillo Álvarez, E. (2010. Noviembre-Diciembre). *Valor didáctico de los juegos en la clase de inglés*. *Gibraltar*, N° 69, p.13.
- Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Durán, R., Gutiérrez, G. y Beltrán, F. (2006). *Guía internacional de prácticas docentes en centros de enseñanza primaria*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea Ediciones S.L.
- House, S. (coord.), Bascón, J., Calle, B., Downie, M., Dudeney, G., Durán, R., Hockly, N., Scott, K., Seligson, P. y Vidal, M. (2011). *Didáctica del inglés*. Barcelona: GRAÓ de IRIF S.L.
- Lee, W. (1979). *Language Teaching Games*. Great Britain: Oxford University Press.
- Olivera Betrán, J. (2006. Mayo-Agosto). *José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo*. *Revista internacional de sociología (RIS)*, Vol. LXIV, N° 44, p. 11.
- Ponce, C. (2009. Junio). *El juego como recurso educativo*. *Innovación y experiencias educativas*, N° 19, p.p. 1-9
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. *marcoELE, revista de didáctica español como lengua extranjera*, N° 11, p.p. 3-66.
- Temprano, A. (2011). *Las TIC en la enseñanza bilingüe: recursos prácticos para la creación de actividades interactivas y motivadoras*. Sevilla: MAD.
- Toth, M. (1995). *Children's games*. Great Britain: Macmillan.

Páginas web

- Amena.
Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.).
<http://www.rae.es/rae.html>. (Consulta: 20 de abril de 2014)
- CLIL – Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras.
<http://www.goethe.de/ges/spa/dos/ifs/es2747558.htm> (Consulta: 11 de abril de 2014)
- Hernán, J. y Gabriel, J. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf> (Consulta: 13 de mayo de 2014)
- Hipótesis del filtro afectivo.
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/hipotesis_filtro.htm (Consulta: 5 de mayo de 2014)
- Juego.
Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.).
<http://www.rae.es/rae.html>. (Consulta: 2 de abril de 2014)
- Juego Educativo: definición. <http://reeducacion.com/juego-educativo-concepto.aspx>
(Consulta: 2 de abril de 2014)
- Método lúdico o de juego de enseñanza.
<http://metodosactivosps.blogspot.com.es/2008/05/metodo-ludico-o-de-juego-de-enseanza.html> (Consulta: 12 de mayo de 2014)
- Motivar.
Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.).
<http://www.rae.es/rae.html>. (Consulta: 12 de mayo de 2014)
- Pérez, I. CLIL/AICLE <http://www.isabelperez.com/clil.htm> (Consulta: 30 de abril de 2014)
- Pers, H. Guía de metodologías participativas y juego educativo.
http://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/jue_fauta.pdf (Consulta: 2 de mayo de 2014)
- ¿Qué es CLIL? <http://www.cil-lekaro.com/node/154> (Consulta: 10 de abril de 2014)
- Recreación.

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.).
<http://www.rae.es/rae.html>. (Consulta: 20 de abril de 2014)

ANEXO I

DISEÑO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

1. Board game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-Los alumnos jugarán a un juego de mesa, el tablero será para toda la clase y jugarán en grupos de cuatro, aunque los puntos serán individuales.

Necesitaremos un dado, una ficha con el nombre de cada alumno, unas cartas de diferentes colores con preguntas y un tablero. El tablero es un recorrido de cuadrados numerados en el cual hay cuatro colores diferentes que son azules, verdes, rosas y amarillos.

Empieza a tirar el dado una persona de un grupo, y según el número del dado moverá su ficha, si esa persona cae en una casilla verde tiene que coger una carta verde y responder a una pregunta individualmente, si la persona responde correctamente se queda la carta, si no la vuelve a dejar al final de todas las cartas verdes; si cae en una casilla rosa, esa persona tiene que dibujar la forma de la Comunidad Autónoma que está escrita en la carta y el resto de su grupo ha de adivinarlo, si lo hace correctamente se queda la carta si no la deja; si el alumno cae en una casilla azul significa que tiene que colocar esa palabra en el mapa, si acierta se queda la carta y si falla la deja; para terminar si el alumno cae en una casilla amarilla significa que todos los miembros de su grupo deben hacer algo en grupo, si lo hacen bien es como si todos los miembros del grupo tuvieran una carta más.

Al final del juego cada alumno tendrá tantos puntos como números de cartas tenga.

Estas son las preguntas:

Green cards (individual points):

- *Which languages are spoken in Galicia?*
- *How many types of boundaries are there?*

- *After general elections, deputies choose the...?*
- *Which languages are spoken in Cataluña?*
- *An Autonomous Community is made of...?*
- *How many Autonomous Communities are in Spain?*
- *How many Autonomous Cities are in Spain?*
- *What is the Mountain Chain that is between Spain and France?*
- *One example of municipality in the province of Valladolid.*
- *Three examples of community.*
- *After general elections, the President chooses...*
- *When are there general elections?*
- *Parliament (Cortes) is made of...?*
- *Two examples of symbols that the Constitution defines.*
- *The Constitution defines the ? and ? of Spanish citizens.*
- *When can the people vote for their representatives?*
- *The names of the Autonomous Cities of Spain.*
- *What do administrative boundaries separate?*
- *Spain shares borders with two countries to the North, which are these countries?*
- *What is the Constitution?*
- *Three names of rivers which flow into the Atlantic Ocean.*
- *Which is the river with the biggest water flow?*
- *Spain shares a border with one country to the West, and with other country to the South, which are they?*
- *Spanish territory borders an ocean and two seas, which are they?*

- *What does Spain share with Portugal?*
- *Two examples of geographical frontiers.*
- *What does the Statute of Autonomy establish (one example)?*
- *Point on the map one administrative boundary.*
- *Two examples of symbols that the Statute of Autonomy establishes.*
- *Which languages are spoken in País Vasco?*
- *Two names of rivers which flow into the Mediterranean Sea.*
- *How many official languages are in Spain?*
- *How many archipelagos are in Spain? And the names.*

Pink cards (individual points):

- *The name of the different Autonomous Communities.*

Blue cards (individual points):

- *The name of the provinces and the relief of Spain.*

Yellow cards (group points):

- *What is the Spanish flag?*
- *“Spanish have the right to choose their residence freely” What is it?*
- *With mimic (don’t speak) you have to represent the President and the ministers so the government; the rest of the groups have to guess it!.*
- *With mimic (don’t speak) you have to represent a general elections; the rest of the groups have to guess it!.*
- *Write one right of Spanish people.*
- *Write one duty of Spanish people.*

- *Write a description about Cantabrian Mountain Chain; but don't say the name!
The rest of the groups have to guess it!*
- *Write a description about the family as a community; the rest of the groups have to guess it!*
- *Write a description about the Spanish archipelagos; the rest of the groups have to guess it!*
- *Write a description about Iberian Peninsula; the rest of the groups have to guess it!*
- *Write a description about one Autonomous Community; the rest of the groups have to guess it!*
- *Write a description about one mountain; the rest of the groups have to guess it!*

2. Economic sectors (professions)

-Gran grupo.

-3º y 4º de Primaria.

-Uno de los alumnos empieza el juego saliendo al centro de la clase y representando solo con gestos o movimientos una profesión, los demás alumnos para adivinarla tienen que hacer preguntas que el maestro dejará escritas en la pizarra para que se sientan más seguros.

En el caso de 4º de Primaria las preguntas son:

are you...? para preguntar directamente por la profesión,

do you belong to...? para preguntar acerca del sector económico al que pertenece la profesión,

do you work with...? para preguntar por los instrumentos que utilizan o con las personas que trabajan...

Además pueden hacer las preguntas que ellos quieran simplemente teniendo en cuenta que la persona que hace los gestos solo puede contestar sí o no, cuando uno de los estudiantes acierte el nombre de la profesión será ese estudiante el que tendrá que salir a representar el trabajo que él elija.

En el caso de 3º de Primaria la pregunta que el maestro escribirá tan solo será *are you...?* ya que ellos aún no han aprendido los sectores económicos, pero si quieren hacer otro tipo de pregunta es válido también.

3. General elections in class

-Gran grupo.

-4º de Primaria.

-Todos juntos en la clase haremos unas elecciones generales, una vez explicado el proceso electoral en España, procederemos a hacer un juego de rol en el cual media clase serán diputados del Congreso y la otra media del Senado. Toda la clase, es decir, los diputados elegirán al presidente. Cada uno de los alumnos deberá escribir en un papel el nombre de la persona que le gustaría que fuese el presidente en la clase de *science* durante una semana, les explicaremos a los alumnos que el presidente hará de ayudante en esta clase, que cualquier cosa que necesitemos como repartir folios se lo pediremos a él o si necesitamos algo de otras clases irá esa persona en nuestro nombre.

Cuando todos hayan escrito el nombre de la persona que quieren como presidente en el papel, el maestro colocará una caja a modo de urna para que todos introduzcan su voto en ese recipiente, una vez tengamos dentro de la caja todos los votos, el maestro pedirá dos voluntarios, uno para leer los votos y otro para ir apuntando en la pizarra los nombres que van saliendo en los votos.

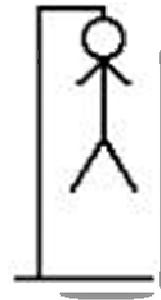
De esta forma ya tendremos al presidente y dado que el presidente elige a sus ministros, el alumno presidente elegirá también a sus ministros uno del silencio (que tendrá las labores de mantener callada a la clase cuando el maestro no está o cuando hay mucho alboroto) y otro de la paz (que procurará que la clase no se pelee y que jueguen juntos en el patio)

4. Hangman!

-Gran grupo.

-3º y 4º de Primaria.

-Utilizando las palabras del tema en el que nos encontramos, los alumnos van a jugar al tradicional ahorcado pero en inglés, primero comenzará el juego el maestro el cual pensará en una palabra y pondrá en la pizarra tantas rayas como letras tenga la palabra, los alumnos irán levantando la mano para decir letras, una por turno, si aciertan, el maestro colocará la letra en su lugar correspondiente y si falla irá dibujando por cada fallo al hombre ahorcado, de tal forma que el primer fallo que cometa uno de los alumnos significará que el maestro dibujará la línea horizontal (la base), en el siguiente fallo dibujará la línea vertical, después la siguiente línea hasta acabar con las piernas del monigote. Cuando un alumno sepa la palabra que está escondida en la pizarra podrá resolverla, si es correcta el alumno será el que saldrá al encerado, pensará la palabra y repetirá la operación desde el principio como si fuera el profesor.



5. Mimic

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-El maestro repartirá entre los grupos de alumnos una breve descripción en papel de algunos de los artículos que componen la constitución española tales como:

- Article 4
The flag of Spain consists of three horizontal stripes: red, yellow and red, yellow being twice as wide as each red.
- Article 5
The capital of the state is the city of Madrid.
- Article 14
Spanish are equal before the law, there may be no discrimination on grounds of birth, race, sex, religion, opinion or any other condition or personal or social circumstance.
- Article 19
Spanish have the right to freely choose their residence and inside of the national territory.

Una vez repartidos, cada grupo deberá representarlo sólo con gestos o con lo que se les ocurra pero sin hablar ni escribir, pueden dibujar, tararear, lo que quieran. El resto de los alumnos tendrán que adivinar de qué artículo se trata.

6. Ping-pong

-La clase se divide en dos equipos.

-3º y 4º de Primaria.

-Cada grupo estará colocado en un semicírculo viendo de frente al equipo contrario. El maestro dirá un *topic* del tema que están tratando en clase y cada equipo tendrá que ir diciendo palabras relacionadas con ese tema, una palabra por turno.

Ejemplo:

Maestro: *street* (topic).

Equipo A: *pavements*.

Equipo B: *buildings*.

Y esta secuencia se repetiría hasta que uno de los grupos no tenga más recursos para contestar, cuando esto ocurra, el punto será para el equipo contrario.

7. Province's game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-El maestro pondrá en la pizarra un mapa político mudo, es decir, en blanco, sin ningún nombre; después repartirá a cada grupo unas cartas hacia abajo con el nombre de todas las provincias de España.

En cada ronda habrá un representante de cada grupo, el cual se encargará de coger una carta y de colocarla correctamente en el mapa, antes de este último paso, los miembros del grupo deben hablar juntos con la finalidad de saber en qué lugar del mapa se encuentra esa provincia. Cuando el representante coloque la carta el maestro preguntará *do you agree?* si hay algún grupo que no esté de acuerdo pueden cambiarlo de sitio.

En el caso de que estuviera bien, el primer grupo tendría un punto y al grupo que lo había cambiado se le resta un punto, en el caso de que lo hubiesen cambiado y estuviera mal el grupo que lo colocó mal en un principio ni suma ni resta puntos y el grupo que lo cambió suma un punto a su marcador.

8. Relief's game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

- El maestro coloca en la pizarra un mapa físico con los nombres de las montañas, ríos, cordilleras, montes tapados, cubiertos, de tal forma que los alumnos no vean los nombres y al lado un mapa completamente mudo. Sobre la mesa del profesor habrá una serie de cartas con los diferentes nombres que compone el relieve en la península ibérica.

En cada ronda, cada grupo tendrá un representante el cual irá a coger una carta cuando le toque, volverá al grupo, entre ellos hablarán sobre dónde se sitúa esa carta en el mapa y luego colocará esa carta en el mapa. Una vez colocada el maestro preguntará a los demás grupos *do you agree?* si hay algún grupo que no esté de acuerdo pueden cambiarlo de sitio. En el caso de que estuviera bien, el primer grupo tendría un punto y al grupo que lo había cambiado se le resta un punto, en el caso de que lo hubiesen cambiado y estuviera mal el grupo que lo colocó mal en un principio ni suma ni resta puntos y el grupo que lo cambió suma un punto a su marcador; exactamente el mismo sistema que en el juego *nº 7 province's game!*

Pero con un cambio, cada grupo tendrá la opción de tres pistas en todo el juego, si el grupo no sabe dónde está situado esa carta pueden solicitar una pista lo que significa que un alumno del grupo podrá echar un vistazo a uno de los nombres cubiertos que ellos elijan, de esta forma pueden tener la suerte de si estaban dudando entre dos lugares y han ojeado uno de ellos, saben con certeza que está en ese otro lugar.

9. Shapes!

-Por parejas.

-4º de Primaria.

-Cada una de las parejas tendrá una pizarra de tamaño folio para ellos solos, uno de cada pareja tiene que dibujar la forma de la Comunidad Autónoma que quiera, su compañero tendrá que adivinar de acuerdo a la forma el nombre de la Comunidad Autónoma, cuando lo haya adivinado se cambian los papeles.

10. Table game!

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-El maestro dibuja una tabla en la pizarra como esta:

Country	Autonomous Community	Province	Municipality

Una vez dibujada cada alumno ha de copiarla en su cuaderno o en una hoja, cuando hayan acabado el maestro dirá por ejemplo *Country: Spain* y los estudiantes en grupo han de completar la primera fila con una Comunidad Autónoma, con una provincia y con un municipio, el equipo que antes acabe tendrá que decir *finish!* Y los demás equipos pararán de escribir. Una persona del grupo saldrá a la pizarra a completar la tabla, si es correcto un punto si no es correcto, en caso de que otro grupo hubiese acabado saldría a comprobar y si nadie ha acabado el maestro dará otros minutos.

Habrà cinco rondas con los siguiente nombres: *country: Spain, Autonomous Community: Castilla la Mancha, province: Sevilla y Teruel, municipality: Laguna de Duero.*

Ademàs, para facilitar el juego tendremos un mapa político colocado en el encerado que los alumnos podrán consultar, eso sí, no puede haber más de dos personas del mismo grupo consultando el mapa.

11. The best advertisement!

-Grupos de tres personas.

-4º de Primaria.

-Cada una de las parejas tendrá que crear un anuncio, utilizando un folio, pinturas, recortes de revistas... el maestro les guiará diciéndoles que pueden hacer un dibujo y un lema, además les pondrá previamente ejemplos de anuncios de la actualidad. El producto a anunciar será a elegir por cada pareja para fomentar la creatividad, cuando todas las parejas hayan finalizado el juego, los alumnos lo pondrán en común y votarán por el que más les haya gustado.

12. We are detectives

-Grupos de tres personas.

-3º de Primaria.

-Se divide la clase en dos grupos (A y B) y dentro de esos grupos en subgrupos de tres personas. El maestro reparte a los subgrupos del grupo A una foto (la misma para todos) y lo mismo hace con el grupo B pero con una fotografía diferente.

En el grupo A la imagen será de un paisaje urbano y en el grupo B la fotografía será de un paisaje rural.

Cada grupo tendrá que escribir en un papel la descripción del paisaje que le corresponde lo más completa posible. Cuando todos hayan acabado uno de los grupos empezará a leer su descripción y los demás grupos han de completarla, una vez descrito por el ejemplo el paisaje A, el grupo B dibujará entre todos en la pizarra cómo se lo han imaginado y lo mismo con el paisaje B.

13. Who is who? (Autonomous Communities)

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-El maestro dará a cada grupo una descripción acerca de una Comunidad Autónoma diferente, los estudiantes tendrán que adivinarla en el grupo y una vez adivinada deberán leerla en voz alta y dejar que sus compañeros la adivinen.

Las descripciones son:

- *“I’m in the North of Spain, I have four provinces, I speak two languages and one of them is the Spanish”*

- *"I'm in the northwest, I have four provinces, and one of the languages that I speak is Spanish"*
- *"I have five provinces and my capital is Toledo"*
- *"I have one province and I'm the capital of Spain"*
- *"I'm surrounded by water, I have seven islands, and the capital of the Autonomous Community is shared between two cities"*

14. Who is who? (Provinces)

-Grupos de cuatro personas.

-4º de Primaria.

-El maestro dice en alto (para todos) una breve descripción de una provincia, solo responde el grupo al que le toque, es decir el maestro dice la descripción para todos pero luego solo pide la respuesta a un grupo, (por supuesto en cada ronda un grupo diferente), si el grupo acierta tiene un punto, si falla la respuesta, el siguiente grupo ha de responder. Siempre tiene un punto el grupo que conteste correctamente. Al final, el equipo con más puntos gana.

Las descripciones son estas:

- *"I'm in the South of Spain, I'm the capital of Andalucía, and I'm next to Cordoba"*
- *"I'm in the Southeast, I belong to Valencia and I'm not the capital of my Autonomous Community"*
- *"I'm in the middle of Spain, and I'm the capital of Castilla La Mancha"*
- *"I am the capital of my Autonomous Community, and my geographical frontier is the Atlantic Ocean"*
- *"I'm the largest of the islands, and I'm the capital of my Autonomous Community"*
- *"I'm in North of Spain, and my geographical frontier is Cantabrian Sea, besides, I'm near Cantabria, and I'm not the capital"*

- *"I'm the capital of Aragon"*
- *"I'm the capital of Extremadura"*
- *"I'm a province of Castilla y Leon, and I'm near Aragón"*
- *"I'm the smallest island"*
- *"I belong to Castilla La Mancha, one of my administrative boundaries is Aragon, but I'm not Guadalajara"*

15. Words game

-Por parejas.

-3º de Primaria.

-Este juego es el llamado tradicionalmente el juego de los barcos o el juego de hundir la flota, pero algo diferente, en vez de poner barcos, los alumnos escribirán palabras tales como *supermarket, church, hospital, police station*. El profesor escribirá estas palabras en la pizarra y a su lado colocara (2), (1).

Cada uno de los alumnos deberá de dibujar en una hoja o su cuaderno una rejilla de 15 x 15 cuadraditos, dentro del eje vertical de ese cuadrado a cada uno de los cuadraditos pequeños los llamaremos A, B, C, D, E, F, G y así sucesivamente, y dentro del eje horizontal a cada uno de los cuadraditos los llamaremos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y así sucesivamente.

Dentro de esa rejilla escribirán las palabras escritas en la pizarra tantas veces como indique el paréntesis, cada una de las letras han de estar en un cuadrado y pueden escribir las palabras donde quieran por toda la superficie de la rejilla. Una vez hecho esto, los alumnos se colocarán en parejas para jugar con sus compañeros, se trata de que la otra persona sin mirar tu hoja adivine donde tienes colocadas tus palabras.

La forma de adivinar será: un alumno le dirá a su pareja por ejemplo A1, si a la persona a la que se lo están diciendo tiene alguna letra en ese cuadradito tendrá que decir *land*, pero si no tiene ninguna letra dirá *water*. Cada vez le toca preguntar a uno.